

ВИРТУАЛЬНАЯ И ХУДОЖЕСТВЕННАЯ РЕАЛЬНОСТИ

Аннотация: в статье рассматривается виртуальная реальность компьютерной игры, которая конструируется в соответствии с художественной реальностью литературного произведения. Виртуальная и художественная реальности являются реальностями культуры. В виртуальной реальности игры образы художественной реальности представляются наглядно. Виртуальная реальность игры предоставляет человеку возможность действовать в художественном мире.

Ключевые слова: виртуальная реальность, конструирование, культура, реальность, компьютерная игра, художественная реальность.

J. A. Trofimova

Omsk State Transport University

Omsk

VIRTUAL AND ARTISTIC REALITIES

Abstract: the article considers the virtual reality of a computer game that is constructed in accordance with the artistic reality of a literary work. Virtual and artistic realities are the realities of the culture. In the virtual reality of the game, images of artistic reality are presented visually. The virtual reality of the game gives a person the opportunity to act in the artistic world.

Keywords: virtual reality, designing, culture, reality, computer game, artistic reality.

Современная онтология предполагает существование множества реальностей в составе бытия. Прежде всего, можно обозначить естественную реальность (природу) и искусственные реальности, которые относятся к культуре. Выделяются, например, субъектив-

ная реальность, объективная реальность, социальная реальность, научная реальность, техническая реальность, художественная реальность, которые являются искусственно сконструированными реальностями культуры. Различные реальности представляют собой особые миры. Они могут существовать одновременно с действительностью, окружающей человека. Реальность, которую изображает перед читателем литературное произведение, называется художественной реальностью. Конец XX в. — это время появления еще одной сконструированной искусственной реальности, которая активно интегрируется в сферу культуры, — виртуальной реальности. Виртуальная реальность возникает в результате взаимодействия человека и компьютера. Рассмотрим ситуацию, когда в виртуальной реальности человек сталкивается с миром, который также был представлен в художественной реальности.

Речь идет о виртуальной реальности компьютерных игр. При этом о тех компьютерных играх, которые создаются в соответствии с замыслом и сюжетом определенного литературного произведения. Получается, что изображенная на страницах книги реальность оказывается визуально представленной в виртуальной реальности игры.

Может возникнуть вопрос о том, насколько реальность компьютерной игры должна соответствовать художественной реальности? В компьютерной игре могут присутствовать персонажи, предметы, события, которые были в художественной реальности. Также могут совпадать изображения, описание героев, черты их характера, ситуации, в которых оказываются герои. Виртуальная реальность может развиваться по указанным в художественной реальности закономерностям. В виртуальной реальности игры могут быть также отражены названия территорий, областей, присутствовать те же карты местности. Но точного копирования художественного мира может и не быть, поскольку виртуальная реальность все-таки предстает перед человеком как обособленная область, как самостоятельная реальность. У компьютерной игры есть свое время и пространство, она развивается по определенному сюжету в соответствии с заданными правилами. Важно не столько соответствие виртуальной реальности игры художественной реальности, сколько

ее организованность, упорядоченность, которые определяются наличием правил, действующих в игровом пространстве. Итак, виртуальная реальность может в разной степени приближаться к характеристикам соответствующей ей художественной реальности. Также для реальности компьютерных игр не возникает требования полностью соответствовать закономерностям действительности, которая окружает человека. Изначально виртуальная реальность игры конструируется как особый мир, который изображается с помощью компьютера. Получается, что в правилах компьютерной игры могут быть отражены как закономерности действительности, так и закономерности художественной реальности и/или могут быть представлены новые закономерности. В художественной реальности, как правило, имеются событийная линия и смысловая составляющая. Событийная линия представлена сюжетом литературного произведения. Происходящая в художественном пространстве последовательность событий, ситуаций, в которые попадают герои, а также поступки героев составляют событийную линию художественной реальности. Смысловая составляющая художественной реальности показывает ключевую идею произведения. Смысловая составляющая включает вывод, который следует из событийной линии произведения.

Проиллюстрируем различие между восприятием читателем событийной линии и смысловой составляющей художественной реальности, обратившись к различию понятий «знание» и «понимание» по отношению к литературному произведению. Знание литературного произведения может предполагать, просто знание о том, что есть такое произведение или знание о том, кто является автором книги, возможно, знание сюжета, истории, которую «рассказал» автор. А вот понимание литературного произведения предстает как более глубокий уровень художественной реальности, содержащий смысл всех произошедших в литературном мире событий. Наличие смысловой составляющей в литературном произведении предполагает, что результатом прочтения текста будет понимание ключевой идеи, замысла произведения. (Возможна ситуация, когда читатель остается на уровне событийной линии, а смысловая составляющая произведения остается для него скрытой.)

Кроме событийной линии и смысловой составляющей в художественной реальности также содержатся правила, закономерности функционирования и развития этой реальности. Получается, что конструируя художественную реальность, автор литературного произведения продумывает сюжетную линию, закономерности художественного мира, чтобы выразить смысловую составляющую, которая также присутствует в художественной реальности.

При конструировании виртуальной реальности, которая соответствует некоторой художественной реальности, основные направления конструирования компьютерной игры могут повторять линии конструирования художественной реальности. В компьютерной игре может быть представлена та же событийная линия и та же смысловая составляющая, могут быть отражены в правилах игры закономерности, по которым функционировала и развивалась художественная реальность. Смысловая составляющая определяет событийную линию игры, трансформируясь в цель игры и/или цели миссий игры.

Какие возможности предоставляет человеку виртуальная реальность компьютерной игры, сконструированная в соответствии с изначальной художественной реальностью? Прежде всего, возможность для человека побывать, «пожить» в другой реальности, отличной от его действительности. Возможность увидеть реальность, где действуют другие закономерности, другие пространственные и временные параметры, нежели те, с которыми сталкивается человек в действительности. Допустим, что виртуальная реальность сконструирована так, что степень ее соответствия изначальной художественной реальности весьма высока. Игрок находится в уже знакомой для него художественной реальности. Воображая себя одним из героев, он может действовать в виртуальном пространстве. В виртуальной реальности художественная реальность получает свою визуализацию, художественные образы оказываются представленными наглядно. Игра также может включать звуковое сопровождение.

Помимо действий в игровом пространстве, игрок может по своему желанию установить параметры игры, конечно, если такую возможность предполагает игра. Так, игроку предоставляется воз-

возможность поучаствовать в достраивании виртуальной реальности. По сравнению с художественной реальностью, виртуальная реальность в этом плане предоставляет больше возможностей. Художественную реальность изначально конструирует автор произведения, а в дальнейшем при прочтении ее достраивает читатель. Читатель сталкивается с событийной линией, смысловой составляющей и закономерностями, которые были определены автором. В изначальном конструировании виртуальной реальности принимают участие разработчики компьютерной игры. Возможно, что также принимает участие и автор художественной реальности, в соответствии с которой эта игра конструируется. Создатели компьютерных игр определяют варианты изменения параметров игры. В виртуальной реальности игры человек выбирает персонажей, а также своими действиями, поступками, совершенными в определенной последовательности, составляет событийную линию, дальнейшее развитие сюжета игры. При этом варианты развития событийной линии заданы разработчиками, хотя игрок действует по своему желанию.

У игрока, которому знакома и художественная, и виртуальная реальность, будет возможность сравнить эти реальности. Конечно, прочтение книги будет оказывать влияние на последующее восприятие виртуальной реальности игры. Игрок, знакомый с книгой, по сюжету которой создана игра, будет воспринимать события и объекты виртуальной реальности, наделяя их смыслами и значениями, взятыми им из художественной реальности. С другой стороны, опыт прохождения компьютерной игры может отразиться на последующем знакомстве с литературным произведением. Игрок сможет проследить то, насколько в игре сохранены событийная линия, закономерности и смысловая составляющая. В любом случае (при полном сходстве, при значительном различии изначальной художественной и виртуальной реальностей) эти реальности выступают как самостоятельные реальности, каждая из которых развивается по своим закономерностям.

Таким образом, виртуальная реальность компьютерной игры, сконструированная в соответствии с некоторой художественной реальностью, предоставляет человеку возможность побывать в ре-

альности, отличной от его действительности, в реальности, где действуют другие закономерности. В виртуальной реальности компьютерной игры образы художественной реальности визуализируются. Виртуальная реальность предоставляет культуре возможность визуализировать одну из своих искусственно сконструированных реальностей.

Г. С. Филиппова

*Уральский государственный
архитектурно-художественный университет
Екатеринбург*

ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ КУЛЬТУРА ДИЗАЙНЕРА В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБЩЕСТВА

Аннотация: в статье ставится задача рассмотреть наиболее острые, с точки зрения автора, проблемы подготовки дизайнеров в условиях цифровизации общества. Профессиональная деятельность дизайнеров по костюму связана с индустрией моды. Цифровизация всех составляющих этой области деятельности способствовала возникновению «быстрой моды». Это явление, которое имеет в том числе и негативные последствия для общества. Ряд исследований предлагает альтернативные проекты, которые могли бы повлиять на развитие «медленной моды». Но для этого необходимы изменения в культуре потребления и соответствующие подходы в дизайн-проектировании модных товаров. Вектор развития профессиональной культуры будущих дизайнеров должен быть направлен на решение актуальных для общества социокультурных задач.

Ключевые слова: цифровизация, дизайн-образование, индустрия моды, «быстрая мода», «медленная мода», культура потребления, профессиональная культура дизайнера.